

FIG. 1

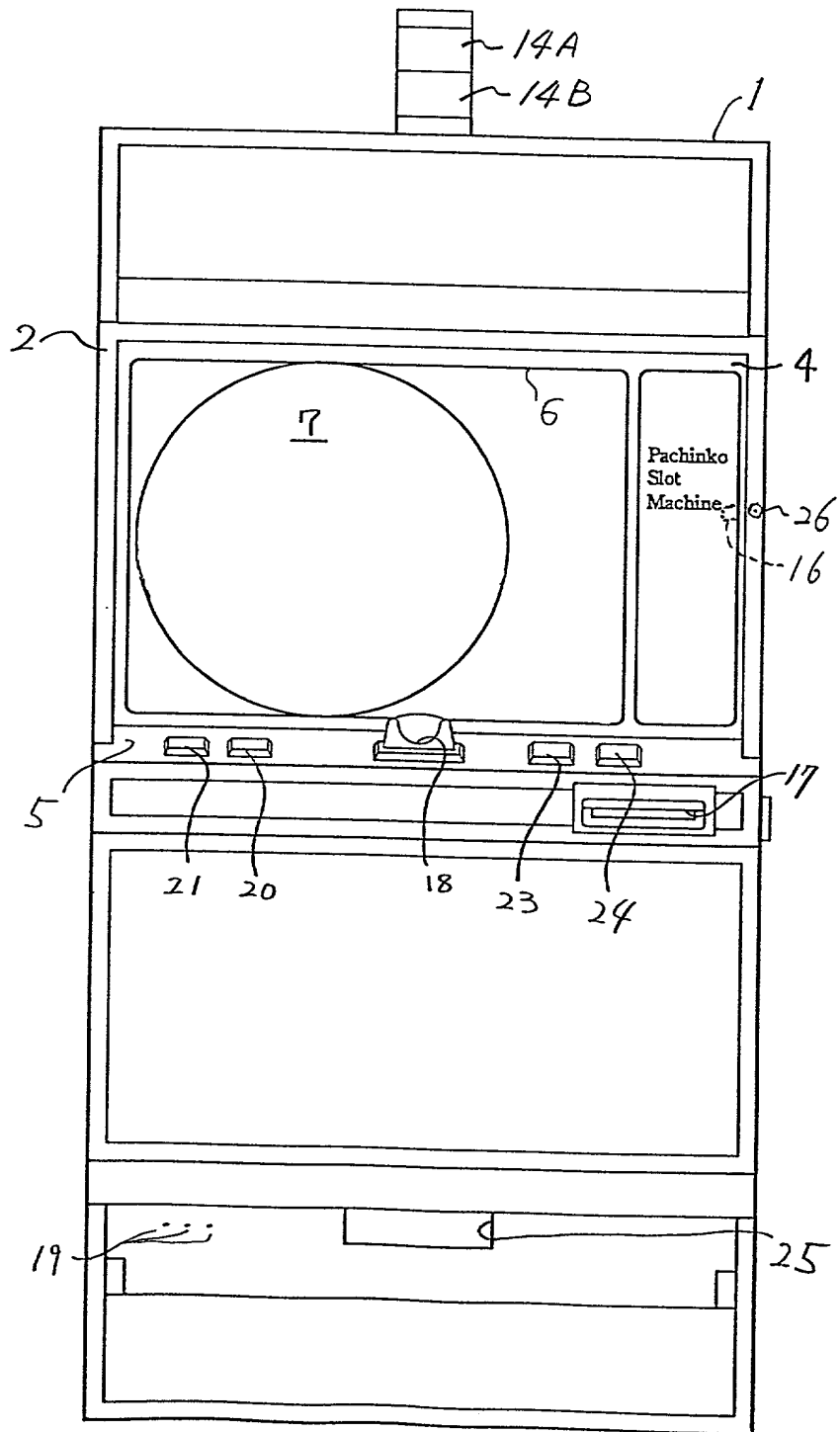


FIG. 2

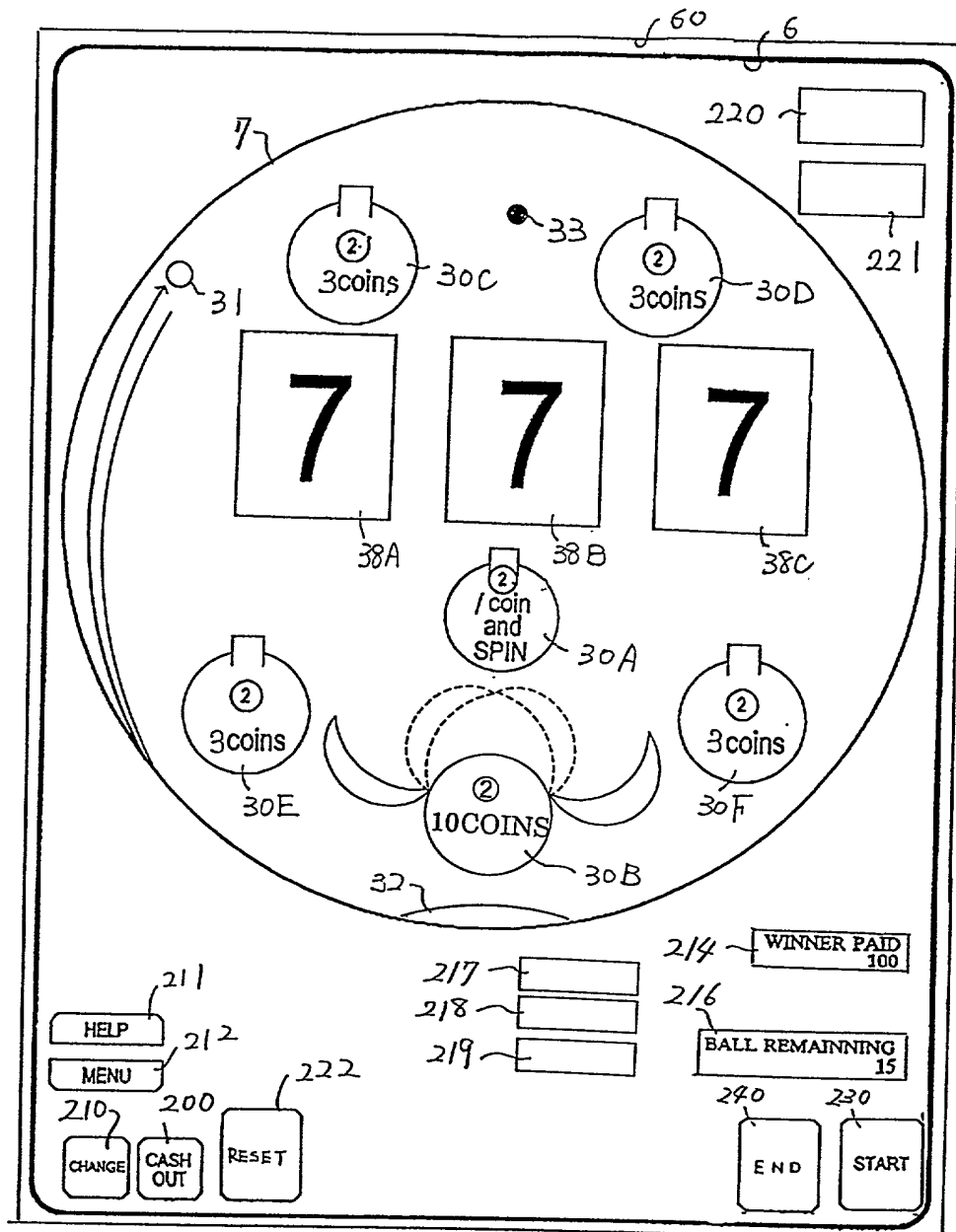


FIG. 3

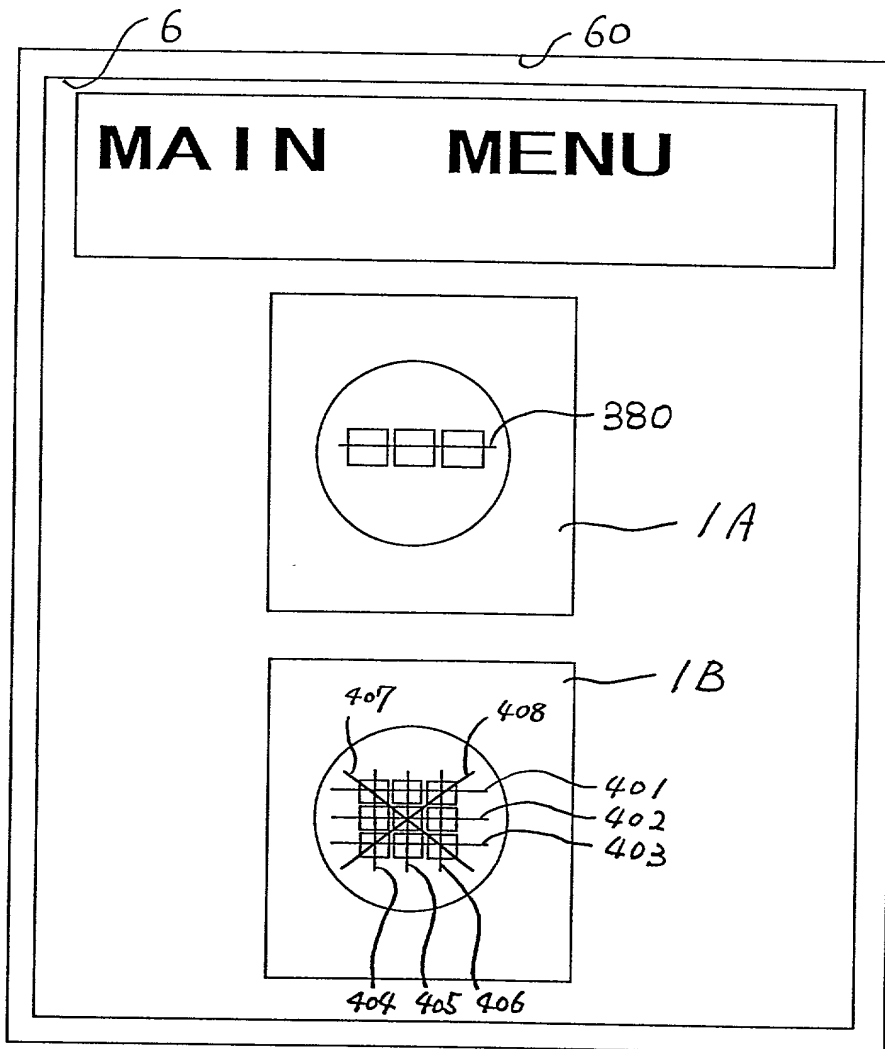


FIG. 4

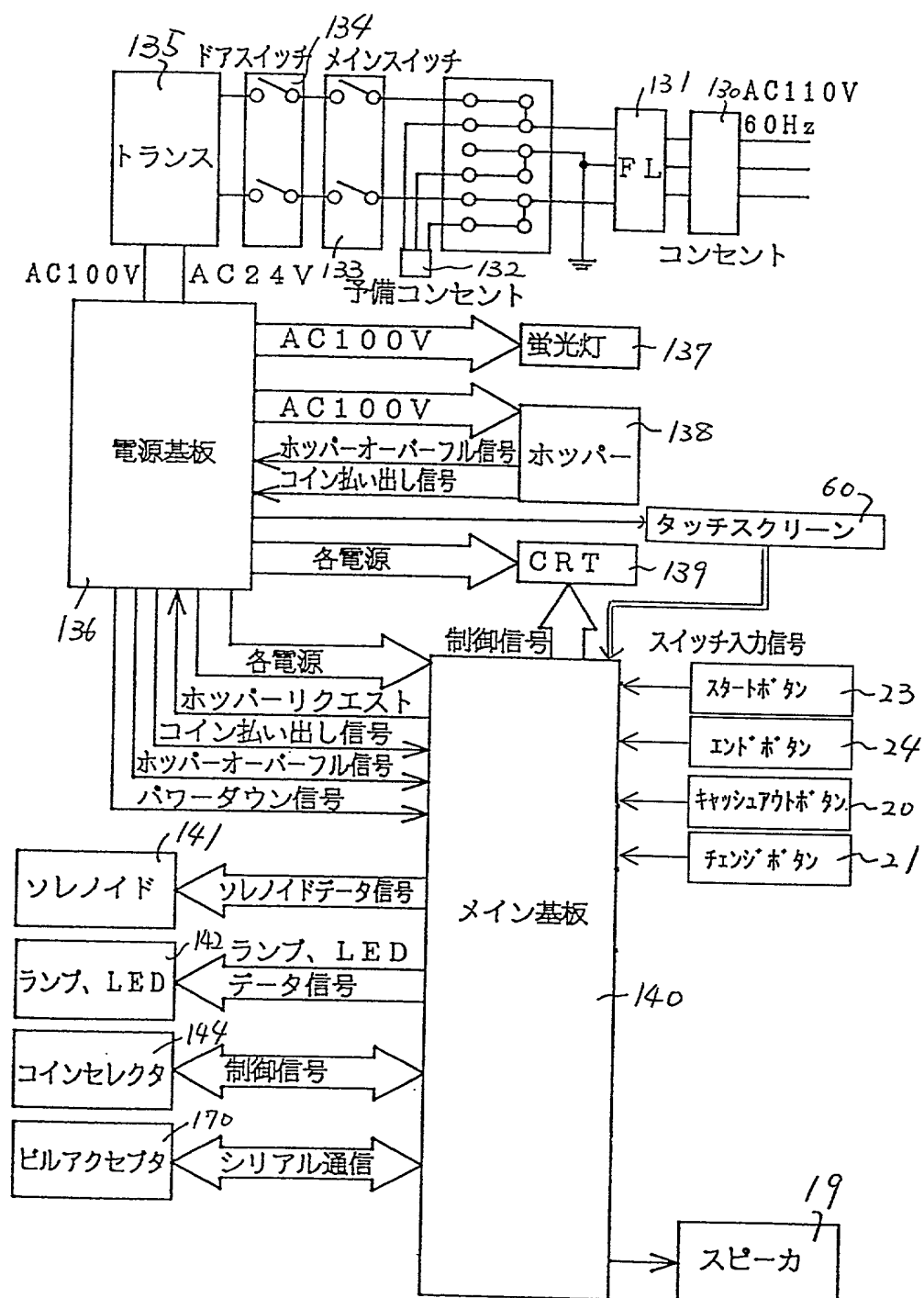
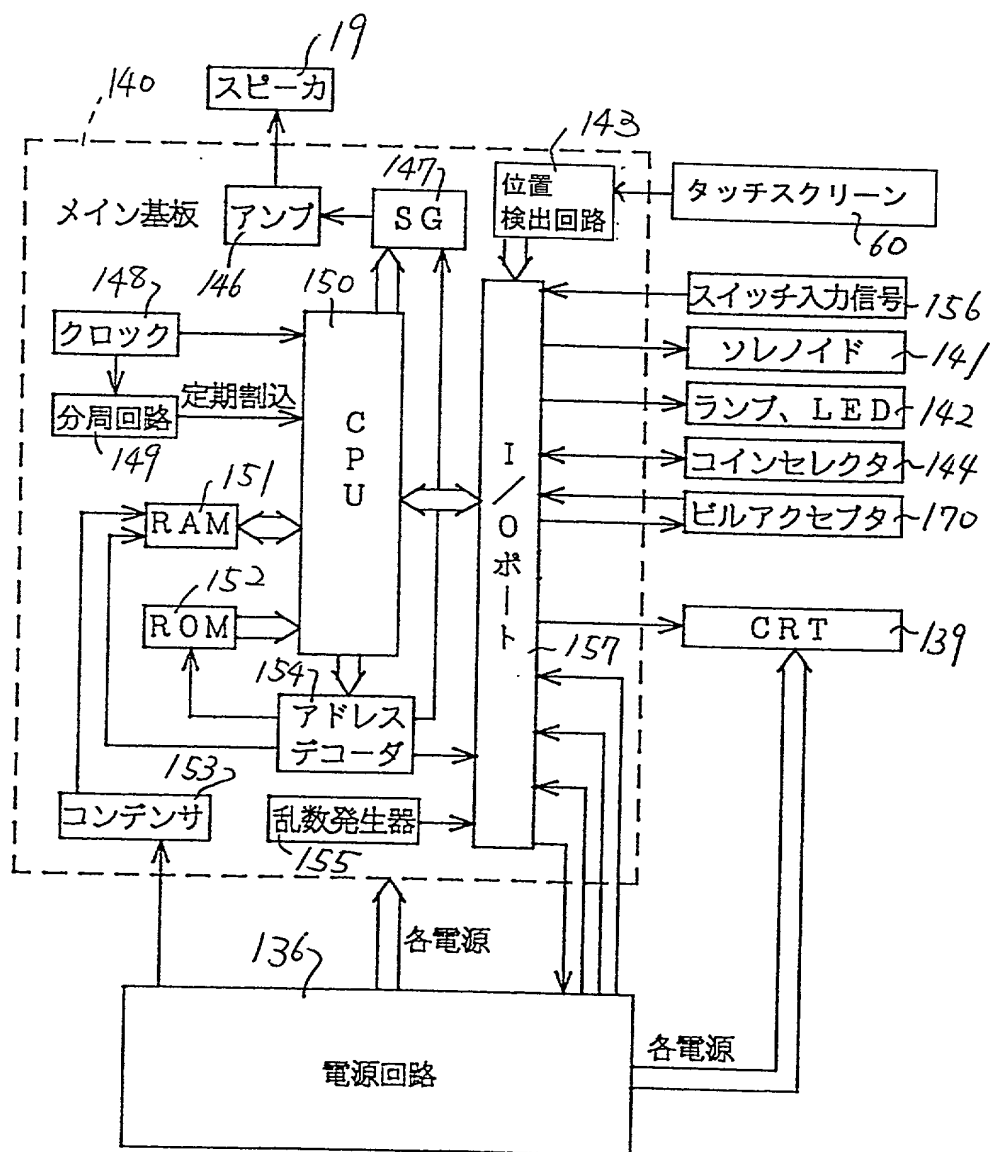


FIG. 5



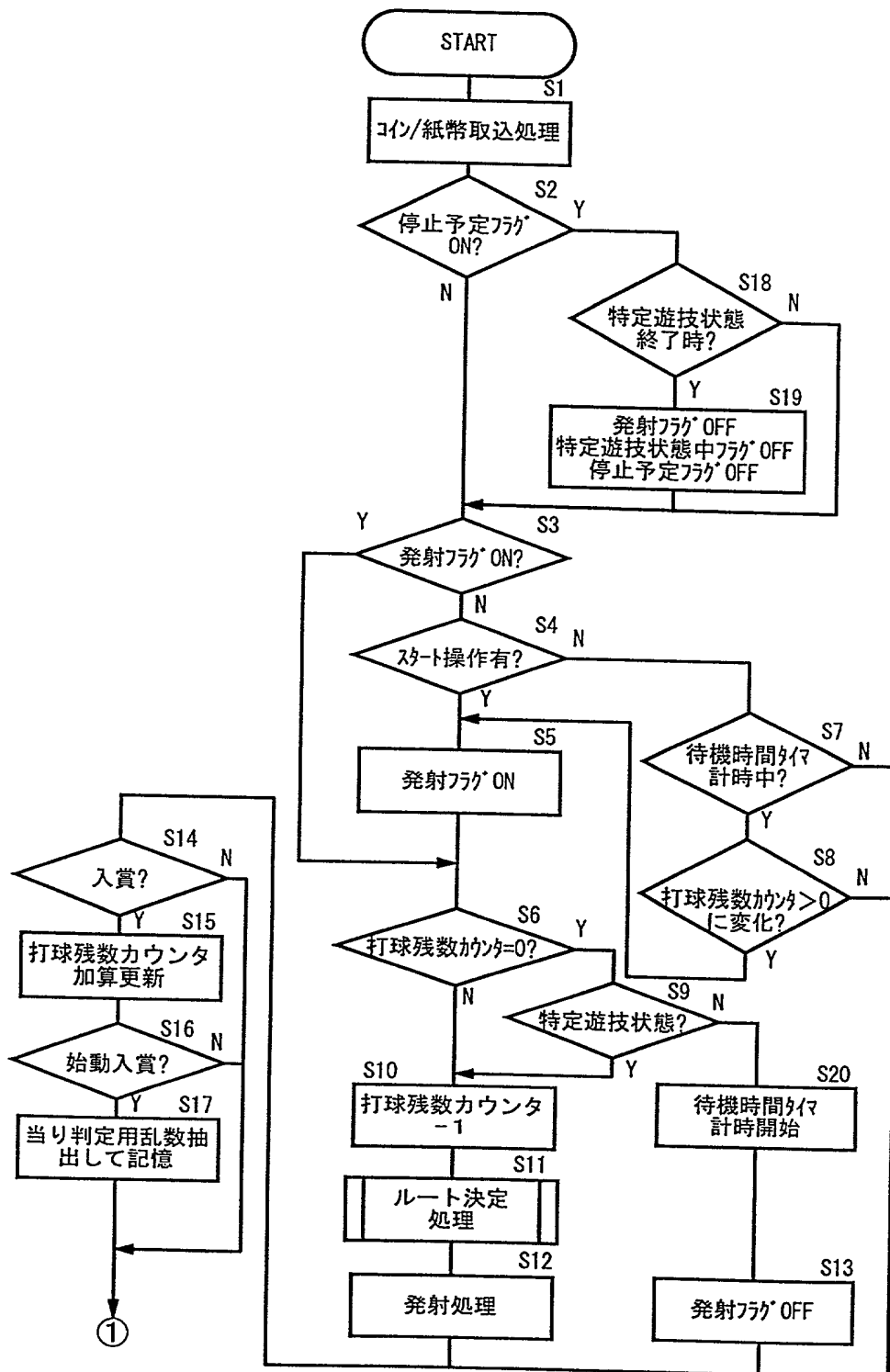
[illegible]

FIG. 7

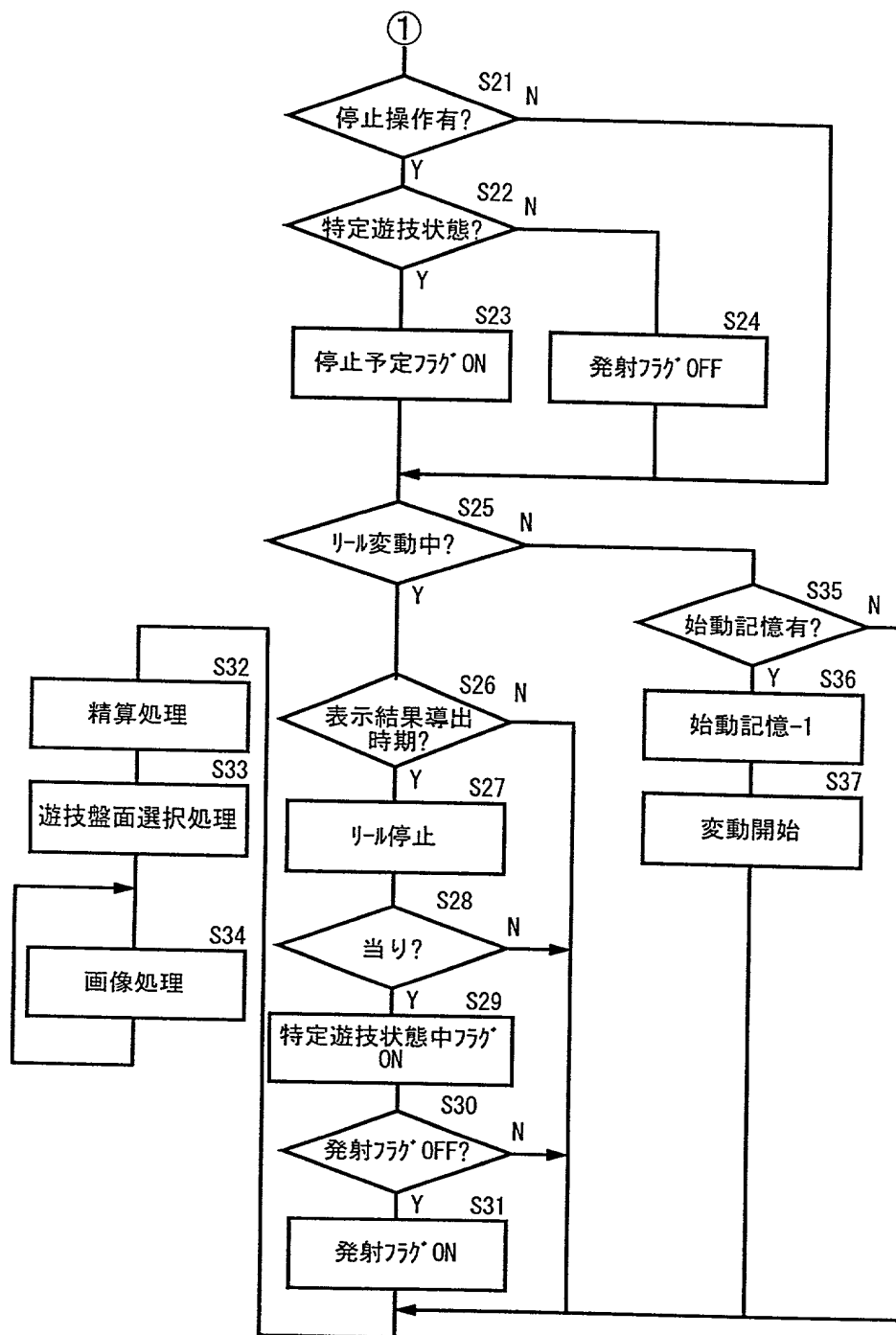


FIG. 8

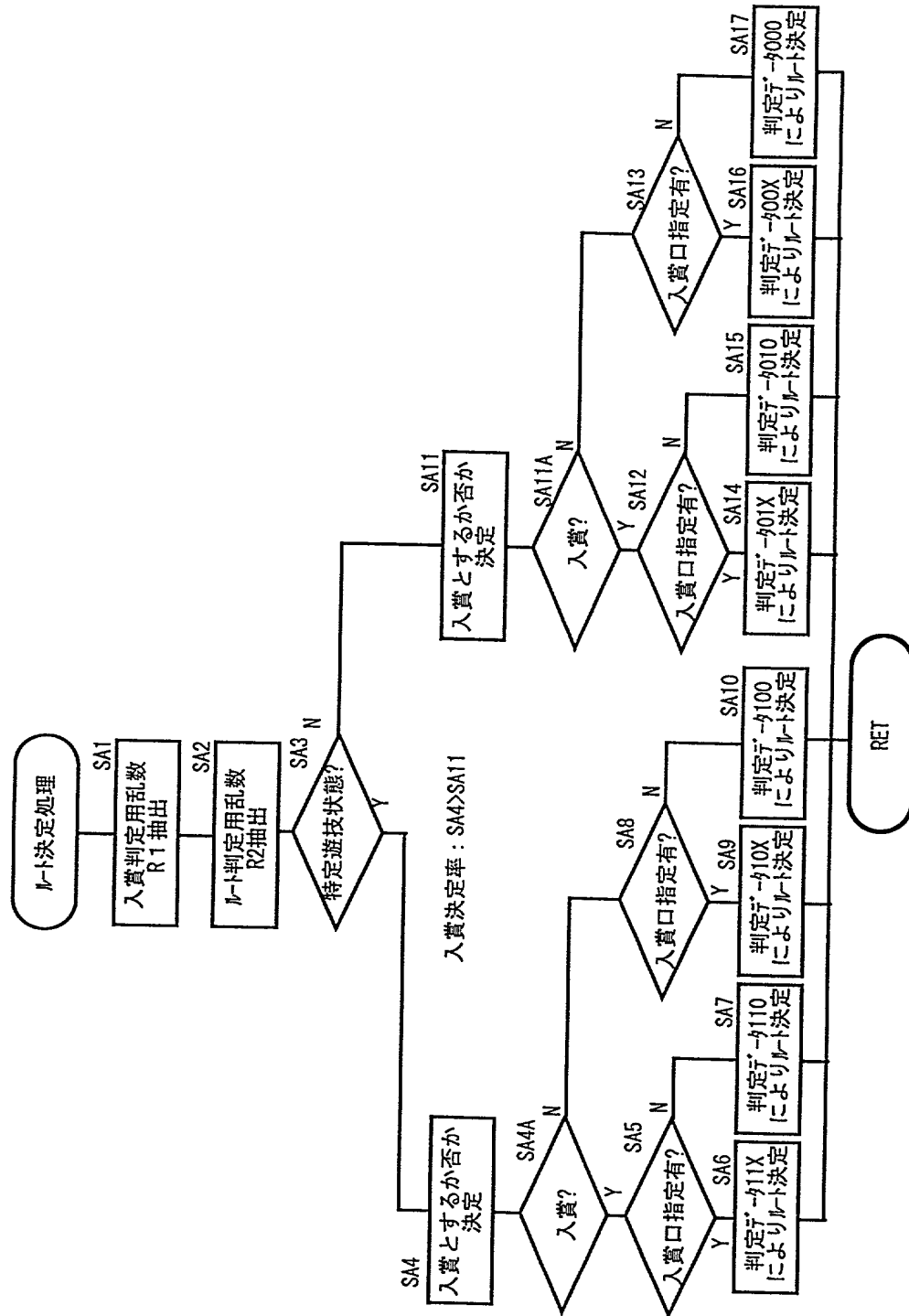


FIG. 9

判定データ						
ルートX	入賞口	入賞	000	...	00A	01A
ルートA0	A	x			1~80	—
ルートA1	A	O			—	1~80
ルートB0	B	x			81~83	—
ルートB1	B	O			—	—
ルートC0	C	x			84~86	—
ルートC1	C	O			—	81~83
ルートD0	D	x			87~90	—
ルートD1	D	O			—	84~86
.				* ルート判定用乱数R2=1~100		
.						
ルートG0	—	x			96	—
ルートG1	—	x			97	—
.		x				
.						
.						
			通常遊技状態 アウト玉 指定無		特定遊技状態 アウト玉 指定有:A	特定遊技状態 入賞玉 指定有:A
						特定遊技状態 入賞玉 指定有:F

判定データ

1桁目	2桁目	3桁目
遊技状態	入賞玉かアウト玉か	指定の有無

0: 通常遊技状態 0: アウト玉 0: 入賞口指定無
 1: 特定遊技状態 1: 入賞玉 X: 入賞口X指定有

FIG. 10

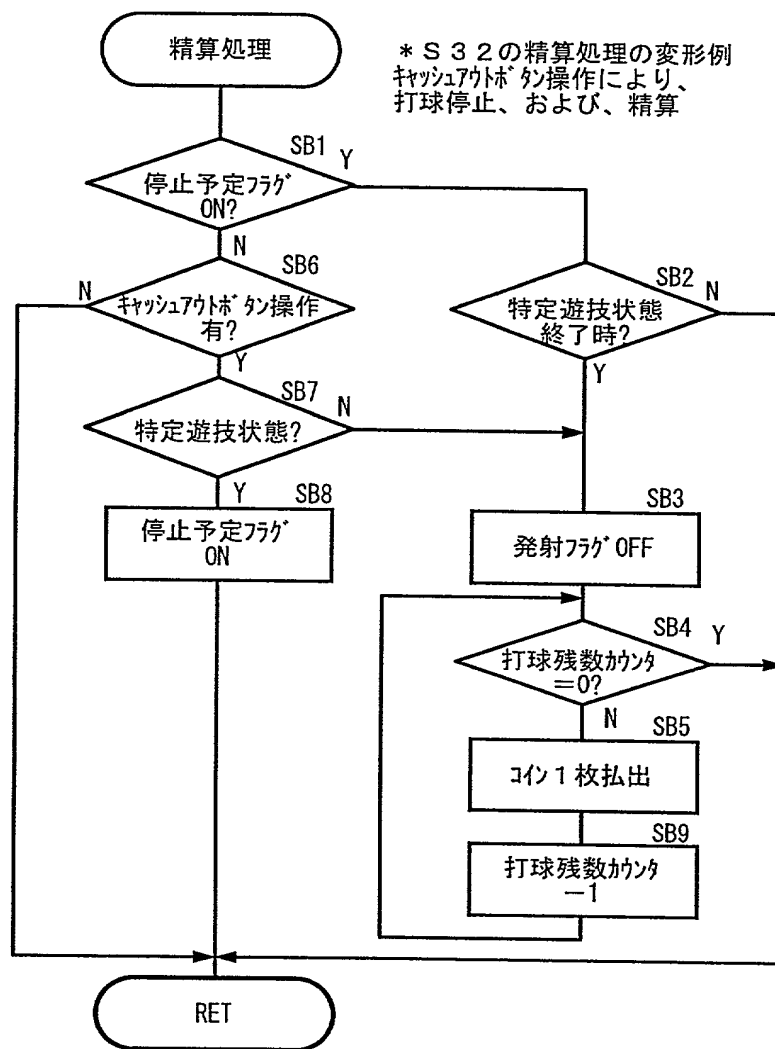


FIG. 11

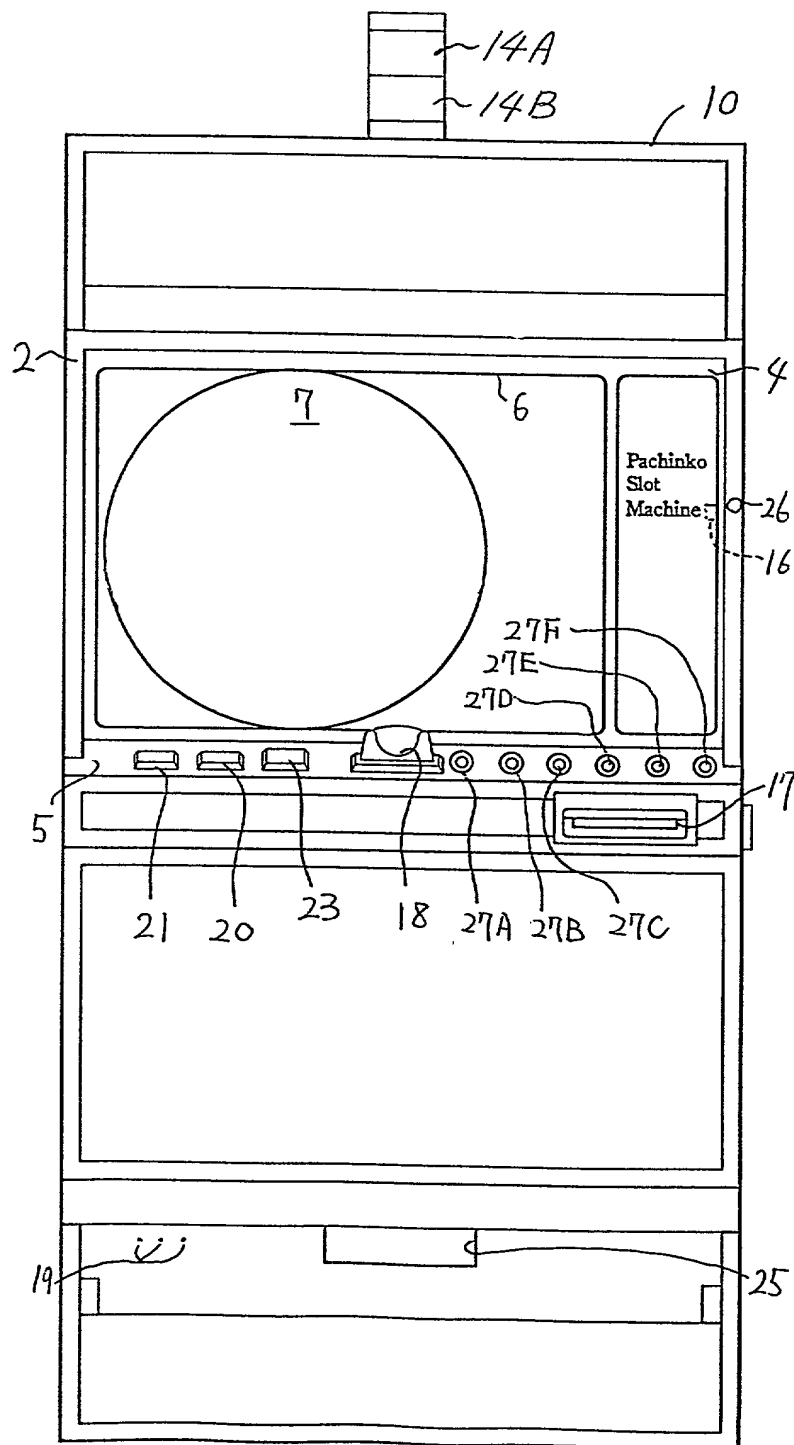


FIG. 12

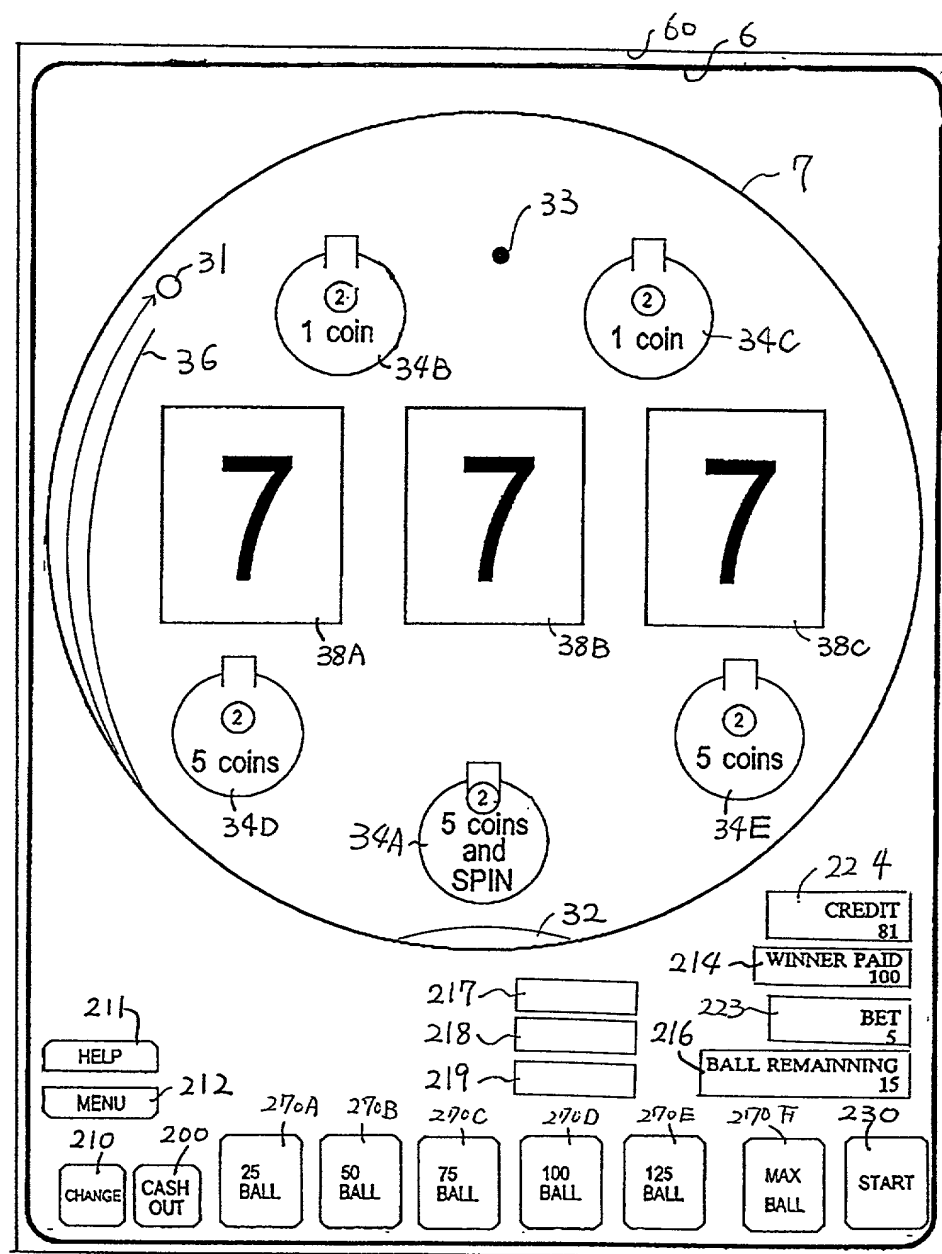


FIG. 13

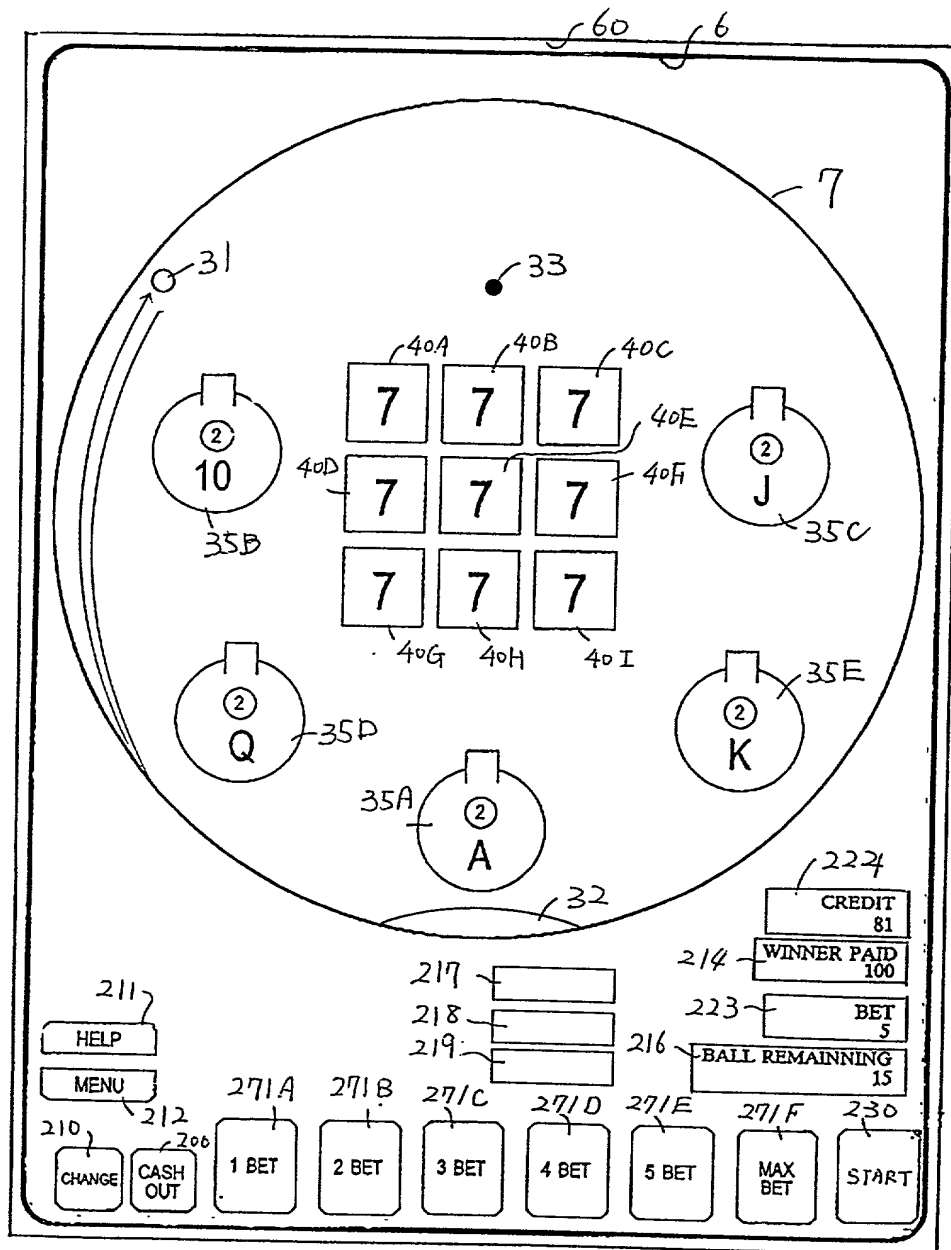


FIG. 14

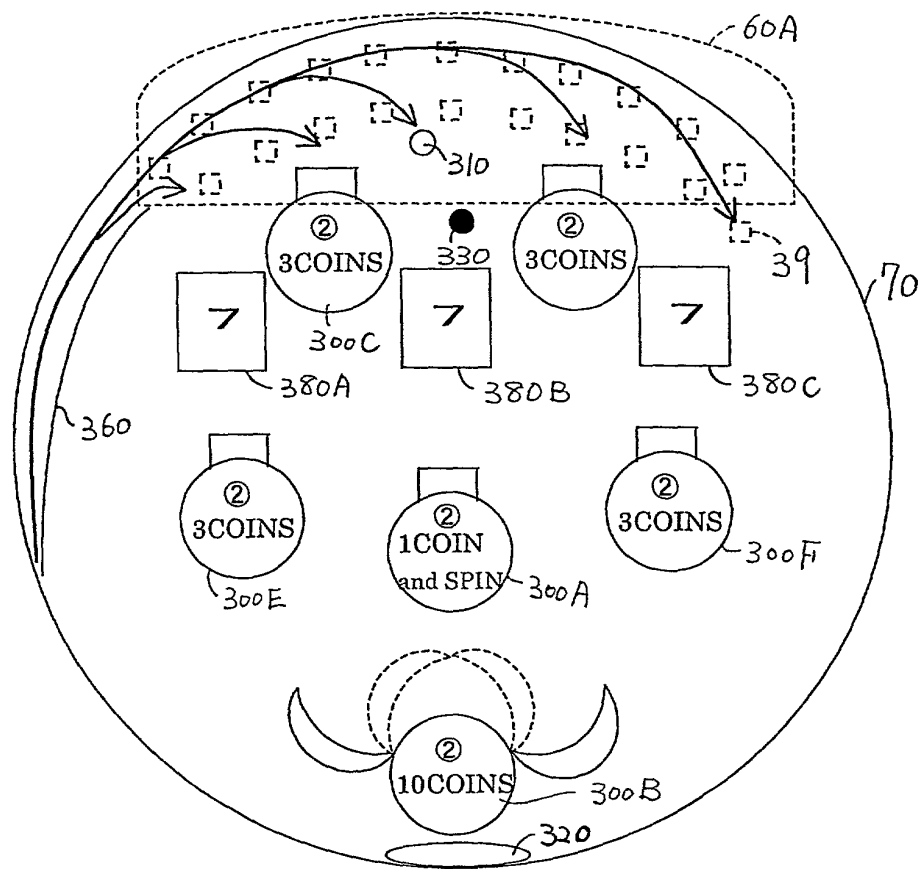


FIG. 15

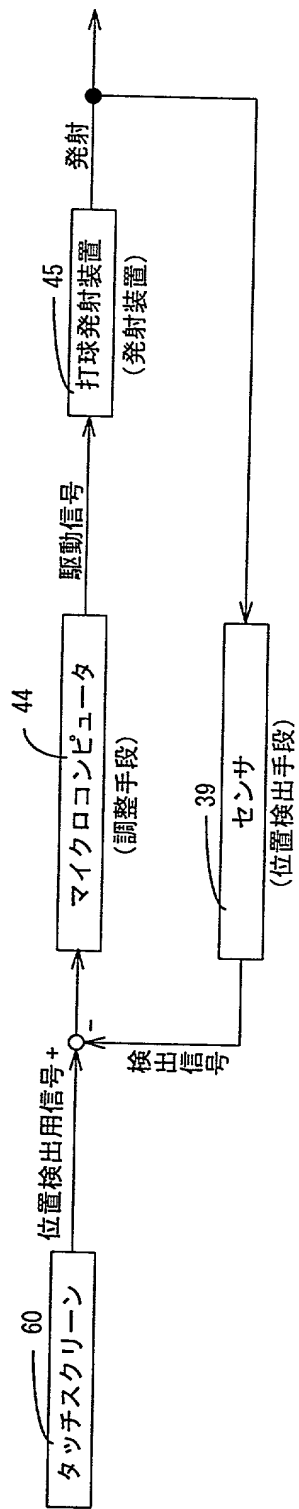


FIG. 16

